

Lecciones Sacadas de los Juegos de Guerra:

Una Actualización

Coronel (R) Robert B. Killebrew, Ejército de EE.UU.

Tomado de *Parameters*, número de primavera de 1998.

Derechos reservados por el autor © 1998.

La guerra nunca puede separarse del intercambio político y si, al considerar el asunto, esto sucede en alguna parte, se romperán en cierto sentido todos los hilos de las diferentes relaciones, y tendremos ante nosotros una cosa sin sentido, carente de objetivo.

Carl von Clausewitz¹

HISTÓRICAMENTE las estructuras de las fuerzas militares han probado ser perdurables, y los sistemas de armas fomentan el desarrollo de modos de pensar habituales y la formación de cabildos que los apoyan, elementos éstos que cambian muy lentamente. No obstante, no es cierto que las estructuras militares sean incapaces de cambiar, y efectivamente pueden cambiar rápidamente cuando exista el estímulo suficiente para hacerlo. El estado mayor conjunto ha propuesto el concepto de un “sistema de sistemas”, dentro del cual las instituciones armadas habrán de armonizar sus visiones del futuro con las realidades imperantes en el ámbito de adquisición de nuevos materiales. Todas las instituciones armadas estadounidenses han desarrollado sistemas que habrán de sentar la base adecuada para determinar sus requisitos de personal, equipo y doctrina hasta bien entrado el próximo siglo.

El presente artículo describe un proceso analítico desarrollado por el Ejército estadounidense a mediados de la década de los años 1990, y su aplicación en la formación de un proceso de cambio dentro del contexto de las emergentes exigencias de defensa de los Estados Unidos. El vehículo idóneo para evaluar los cambios posibles —es decir, para identificar las hipótesis y comprobar las presunciones— es una serie de juegos de guerra, introducidos en la Escuela Superior de Guerra del Ejército de los Estados Unidos en el año 1996 para fines de investigación. Selectas impresiones significativas derivadas de los dos juegos de guerra iniciales, conducidos a nivel estratégico, demuestran el cómo pueden desa-

rollarse las hipótesis sobre el futuro a largo plazo, y cómo algunos agentes de cambio pueden ser identificados, descritos y evaluados. El objetivo del Ejército es establecer un proceso a través del cual podrá describir y perfeccionar las capacidades que quizás necesite a largo plazo, como integrante de una fuerza conjunta configurada para ejecutar la estrategia de seguridad nacional en el año 2025.

El Modelo de Planificación

Cuando las instituciones armadas estadounidenses comenzaron a reducirse a raíz de la Guerra Fría, en el proceso de despedir a personal, eliminar equipo y regresar a unidades completas de sus guarniciones en ultramar se hizo evidente que arrojaron desafíos sin precedentes relacionados con la evolución desde lo que habían sido hacia lo que podrían ser. En el período de 1990 a 1993, mientras el Ejército bregó con la necesidad de resolver cuáles habrían de ser los medios requeridos para asegurar el debido apoyo a la estrategia de seguridad nacional en el futuro cercano, se volvió obvio que ante los cambios tecnológicos y sociales en desarrollo, al poco tiempo todas las instituciones armadas se verían obligadas a evaluar las presunciones y los desafíos de largo plazo previsibles en los ámbitos de seguridad nacional, estructura de las fuerzas militares, y relaciones entre las instituciones armadas.

A principios del año 1996 el Jefe de Estado Mayor del Ejército, el general Dennis Reimer, le encomendó al Comando de Adiestramiento y Doctrina del Ejército la misión de “realizar estudios de amplio alcance sobre la conducción de la guerra hasta aproximadamente el año 2025, en aras de establecer el debido marco para considerar aquellos asuntos de importancia vital al Ejército después del año 2010”, y para presentar los asuntos identificados de una manera que le facilitara al Ejército concebir las respuestas más adecuadas a los desafíos que

enfrentará. Esta directiva siguió las labores realizadas durante varios años por su antecesor, el general Gordon Sullivan, quien pretendía desarrollar dentro del Ejército la disposición de pensar más allá de los límites de lo ya existente y de acostumbrarse a lidiar con las ambigüedades inherentes en cualquier definición de las capacidades de un Ejército futuro cuyos generales actualmente se están graduando de la universidad.

Los planificadores en el Comando de Adiestramiento y Doctrina estudiaron diferentes períodos de cambio en las Fuerzas Armadas estadounidenses y las de otros países, en un esfuerzo por identificar las experiencias comunes en cada época. Una conclusión fue que los actuales vehículos de combate del Ejército, los cuales fueron adquiridos como parte del proceso de modernización a raíz de la Guerra de Vietnam, alcanzarán el término de su utilidad militar aproximadamente en el año 2010, a menos que reciban extensas modificaciones. Por lo tanto, el Ejército actualmente tiene que tomar una decisión difícil: o debe destinar los escasos fondos a su disposición para reconstruir sus sistemas de combate que datan de la década de los años 80, o tendrá que desarrollar nuevos conceptos y sistemas de fuego y maniobra, los cuales no comenzarán a salir de las fábricas sino hasta el año 2010. Otra conclusión fue que el ímpetu para el desarrollo de nuevos sistemas de guerra —o incluso para la reafirmación de los antiguos— finalmente tendría que emanar desde las propias instituciones militares. Los planificadores observaron que todos los ejemplos históricos de cambios efectuados con éxito —vale decir, cambios reales y perdurables— en las actividades militares se originaron en las propias instituciones militares: el tanque, el portaaviones, el bombardero de largo alcance, el *blitzkrieg*, y las operaciones aeromóviles, son todos ejemplos de innovaciones producidas por el “sistema”, pues ninguna se debió a la labor ni de un sólo individuo genial ni de los reformadores civiles.²

El modelo que se ha evolucionado a medida que los planificadores del Ejército vienen considerando qué hacer y cómo hacerlo, se basa en dos creencias fundamentales: la primera es que la “visión” generalmente debe servir de fuerza motriz del desarrollo tecnológico; la segunda, es que se deben adaptar las técnicas actualmente empleadas por el Departamento de Defensa para pronosticar cuáles serán los medios requeridos a futuro.

* Memorandum del Objetivo del Programa

Actualidad	MOP*	Potencial	Posible
Presupuesto (+ 2-4 años)	Presupuesto (+ 4-10 años)	2010	2026+

Figura 1. Concepto para el Manejo del Cambio.

A principios del año 1996 el Jefe de Estado Mayor del Ejército, el general Dennis Reimer, le encomendó al Comando de Adiestramiento y Doctrina del Ejército la misión de “realizar estudios de amplio alcance sobre la conducción de la guerra hasta aproximadamente el año 2025, en aras de establecer el debido marco para considerar aquellos asuntos de importancia vital al Ejército después del año 2010”, y para presentar los asuntos identificados de una manera que le facilitara al Ejército concebir las respuestas más adecuadas a los desafíos que enfrentará.

El concepto resultante para el manejo del cambio evolucionó hasta quedar en cuatro períodos parcialmente coincidentes, dentro de los cuales se pretende establecer el equilibrio entre las exigencias impuestas al Ejército por las realidades del presente, del futuro inmediato, y del período enfocado —a saber, la segunda década del próximo siglo— para que mantenga un buen estado de alistamiento para combate, al mismo tiempo que se somete al proceso inexorable de cambio. La secuencia se grafica en la Figura 1.

La dinámica representada en la figura refleja el Ejército actual, preparado para cualquier misión, cónsono con la doctrina vigente (cabe acotar que la doctrina sirve por un período de aproximadamente entre los cinco a siete años), y fundamentado económicamente en los presupuestos proyectados para varios años más de acuerdo con el cálculo de los medios humanos y materiales requeridos.³ En la segunda sección se encuentra el “ejército de la evolución de combate”, concebido por el Ejército y sujeto a las disposiciones del Memorandum de Objetivos de los Programas del Departamento de Defensa. Los planificadores del Ejército coincidieron en que no sería posible efectuar ningún cambio significativo dentro de este período porque los programas y las estructuras de las fuerzas —a pesar de que todavía no se les había asignado los fondos requeridos— ya se sometieron a las pruebas de necesidad, utilidad y factibilidad cuando se evaluaron a la luz del análisis de las amenazas más probables hasta el año 2010. Una revisión de esta parte del proceso no trae grandes beneficios; es más, las evaluaciones de los riesgos indicaron que no existe

El Ejército necesitaba una serie de juegos de guerra adecuados para fines de “investigaciones” a nivel estratégico, y que fueran lo suficientemente ágiles para representar los problemas emergentes y lo suficientemente robustos para presentar un desafío emocional e intelectual a los participantes. Destacando la necesidad de enfrentar este nuevo mundo en la forma más realista posible, el Ejército recurrió a la larga experiencia obtenida por la Armada en su juego anual GLOBAL, el cual es el producto de la Oficina de la Evaluación Neta, dependencia del Secretario de Defensa; también utilizó las lecciones aprendidas durante los años 90 de sus propias experiencias en la serie de ejercicios denominada las Maniobras de Louisiana y en los laboratorios tácticos. Los planificadores decidieron enfocar los juegos de guerra del Ejército en los niveles nacional y estratégico-teatro.

necesidad alguna de modificar substancialmente las capacidades militares de Estados Unidos sino hasta fines de la primera década del próximo siglo.

El tercer segmento representa el Ejército potencial, cuyas exigencias y capacidades aún están por definirse. Esta fuerza está estrechamente vinculada con los análisis de los posibles futuros estratégicos, los cuales aparecen en el cuarto segmento de la figura, el cual corresponde a la “visión”. El tercer segmento, o dominio, refleja aquellas decisiones que rigen las inversiones en actividades de investigación y desarrollo a largo plazo, ejemplos de las cuales serán nuevos motores más eficientes en el consumo de combustible, nuevos sistemas de logística, y la búsqueda de otras tecnologías innovadoras y planes organizacionales que tal vez inciten al Ejército a cambiar su modo de librar la guerra, incluso en un futuro próximo. Es en el tercer segmento que se convergen los conceptos y las tecnologías emergentes. Este segmento del proceso de desarrollo se encuentra lo suficientemente distante de las presiones impuestas por el Memorándum de Objetivos para permitir la conducción de experimentos, al mismo tiempo que la visión de un futuro más lejano constantemente lo impulsa hacia adelante. Ésta es la fase más crítica y probablemente la más difícil de manejar, y hasta el presen-

te nunca se ha definido de esta forma. Es más, tampoco existe en la forma aquí expuesta, especialmente en cuanto a su relación con el proceso de planificación estratégica del Ejército, proceso que culmina periódicamente en la enunciación de la “visión” del Ejército.

El cuarto segmento es el dominio de los juegos político-militares orientados hacia el futuro a largo plazo; es decir, la serie de juegos de guerra auspiciados por la Escuela Superior de Guerra del Ejército. A través del empleo de juegos enfocados en un futuro remoto como foro para la conducción de investigaciones interdisciplinarias, el Ejército cree que, con el tiempo, podrá producir una visión coherente del futuro y, de esta forma, dar cumplimiento a la misión encomendada por el Jefe de Estado Mayor. Si bien es cierto que el producto nunca será tan claro como lo quisieran tener los planificadores militares, debido al hecho de que se encuentra en constante estado evolutivo, sí debería constituir una base flexible para un debate estratégico y para la formación de impresiones útiles sobre la naturaleza de la guerra futura y, por ende, puede servir para orientar la planificación a largo plazo del Ejército. Este concepto también puede cumplir otras tres funciones. La serie de juegos les depara a las demás instituciones armadas diversas oportunidades para contribuir al entendimiento de la guerra del futuro, tanto dentro del Ejército como en las instituciones hermanas (cabe señalar que aquéllos encargados de la conducción de juegos del Ejército también participan en los juegos realizados por los demás servicios armados). Segundo, constituye un medio, entre muchos otros, a través del cual las autoridades nacionales de defensa pueden explorar el futuro para sacar la información que más les interese; en el caso específico de estos juegos, se establece un foro del Ejército orientado hacia la potencia terrestre. Finalmente, debería eliminar la necesidad de que el Jefe de Estado Mayor del Ejército convoque reuniones semianuales de los coroneles más inteligentes, para que ellos produzcan otra “enunciación de la visión” del futuro del Ejército previo a una sesión congresional sobre el presupuesto de defensa o algún debate sobre los papeles y misiones adecuados para el Ejército.

Los planificadores del Ejército no tardaron en reconocer que la fuerza a ser configurada en el año 2010 no podrá evolucionar en forma puramente lineal de la fuerza en la cual habían prestado servicios como oficiales subalternos, ni tan siquiera de la fuerza “tecnológicamente reforzada” del período posterior a la Guerra Fría. De ahí que el Ejército actualmente pretenda adelantarse al cambio a través del análisis, en el cuarto segmento, de los ambientes estratégicos potenciales capaces de prevalecer en el año 2025. He aquí el nexo entre los últimos dos segmentos del gráfico y el papel que habrá de desempeñar la nueva serie de juegos de guerra del Ejér-



Fotos: Departamento de Defensa

Los participantes del ejercicio *Combined Endeavor '98* establecen y utilizan una red de la zona local y una red de amplio alcance en la Base Aérea Sembach en Alemania, en septiembre de 1998.

El primer requisito previo para el desarrollo de la serie de juegos de guerra fue perfilar un mundo político futuro. Contando con el apoyo de eruditos y especialistas de inteligencia, se preparó una amplia “historia del futuro”, la cual resultó ser útil a todas las instituciones armadas durante la preparación y conducción de los juegos. . . . En cada juego debe haber jugadores concedores de cada uno de los países principales representados en el escenario; de ahí que entre el personal invitado se incluyeron ex embajadores, especialistas de la CIA, y eruditos con profundos conocimientos regionales.

cito. El Ejército pone a prueba la teoría de que las actividades de investigación, desarrollo y adquisición de materiales, al igual que la configuración de la fuerza y el entrenamiento requerido en la segunda y tercera décadas del siglo venidero, pueden ser forjadas por una visión basada en un análisis intenso y continuo de las formas en que el ambiente estratégico quizás habrá cambiado desde el presente hasta el año 2025. Este concepto permite el debido reconocimiento de la naturaleza no lineal de los cambios requeridos, al mismo tiempo que destaca las oportunidades inherentes en forjar el cambio de sistemas complejos y adaptables.

De tal planificación estratégica surgirán las hipótesis y presunciones fundamentales para el desarrollo de la doctrina operacional. Una vez que se logre lo anterior, los procedimientos tácticos y los materiales requeridos para llevarla a la práctica podrán ser diseñados, evaluados, adquiridos e integrados en unidades del Ejército capaces de responder a cualquier amenaza, ya sea planteada por un adversario tradicional u otro no ortodoxo más allá del año 2010. En los dos segmentos iniciales de la figura 1, la información y las decisiones fluyen desde el presente ha-

cia el futuro. En los segmentos finales, este flujo se invierte, desde el año 2025 “hacia atrás”, es decir, a la fase de investigación y desarrollo. El producto de los dos segmentos finales es la doctrina y los medios necesarios para ganar las guerras libradas en el período posterior al año 2010. Este proceso de brindar asesoría a los planificadores del Ejército es la esencia de un juego de guerra; los dos primeros juegos de guerra se describen en forma detallada a continuación.

Definición del Juego

El Ejército necesitaba una serie de juegos de guerra adecuados para fines de “investigaciones” a nivel estratégico, y que fueran lo suficientemente ágiles para representar los problemas emergentes y lo suficientemente robustos para presentar un desafío emocional e intelectual a los participantes. Destacando la necesidad de enfrentar este nuevo mundo en la forma más realista posible, el Ejército recurrió a la larga experiencia obtenida por la Armada en su juego anual GLOBAL, el cual es el producto de la Oficina de la Evaluación Neta, dependencia del Secretario de Defensa; también utilizó las

Los resultados del conflicto fueron determinados a través de una combinación de simulaciones de computadoras y evaluaciones realizadas por un equipo de asesores expertos, estableciéndose de esta manera un sistema a través del cual fue posible representar y luego evaluar el combate a nivel de teatro. Basándose en las simulaciones de las futuras capacidades más probables, los asesores evaluaron diferentes tecnologías tales como armas basadas en el espacio, operaciones de información, y comunicaciones. La profundidad y los detalles de los dos juegos iniciales se derivaron en la producción de “libros del juego”, que han llegado a constituir un recurso valioso en otros juegos de guerra comparables.

lecciones aprendidas durante los años 90 de sus propias experiencias en la serie de ejercicios denominada las Maniobras de Louisiana y en los laboratorios tácticos. Los planificadores decidieron enfocar los juegos de guerra del Ejército en los niveles nacional y estratégico-teatro, creando de esta forma un contexto dentro del cual sería posible analizar tanto los temas más amplios que habrán de ejercer una influencia determinante en la política de defensa de Estados Unidos como los conceptos resultantes capaces de regir la conducción bélica. El combate táctico, con su miríada de detalles y complejidades, no habría de constituir un elemento importante en los juegos, aunque sí habría de ser simulado en la medida que fuese necesario para los juegos realizados en mayor escala; posteriormente los detalles del ambiente táctico habrían de resolverse, una vez que se completara un análisis profundo del ambiente estratégico y las investigaciones avanzaran hacia la tercera fase del proceso de investigación y desarrollo.

Los nuevos juegos de guerra orientados al nivel estratégico tampoco se han concentrado en los intereses de la mayor parte de las armas de apoyo y escuelas institucionales, las cuales se dedican inevitablemente a cumplir con las exigencias más inmediatas desde el presente hasta el año 2010.⁴ Es más, el Ejército ha promovido una discusión franca entre todas las instituciones armadas, las agencias de defensa cooperativas, y otras organizaciones afines, sobre sus respectivos

roles relativos a los dominios del conflicto: la tierra, el mar, el aire y el espacio. Debido a que se enfoca un período (2020-2025) tan lejano de las actuales presiones presupuestarias del Departamento de Defensa, los representantes de las demás instituciones por lo general han acudido a los juegos con una objetividad productiva. No obstante tal realidad, fue evidente desde un principio que el proceso y los resultados de los juegos bien podrían provocar algunos malentendidos entre las instituciones militares, lo cual efectivamente ha ocurrido en más de una ocasión.

Varias presunciones implícitas han servido para orientar el desarrollo de los juegos. Los planificadores estaban plenamente conscientes de que se encuentran en los umbrales de una época crítica en la historia de los Estados Unidos. El colapso de la Unión Soviética, la acelerada velocidad del cambio tecnológico, la introducción de cambios sociales radicales, y muchos factores más ya habían afectado la seguridad nacional de los Estados Unidos. A la inversa, los cambios vertiginosos en los ámbitos social y tecnológico hacen que sea extraordinariamente difícil apreciar acertadamente la estructura a largo plazo de la fuerza y los materiales requeridos para apoyarla. Otras presunciones, nunca antes reveladas en un foro público, también desempeñaron un papel en determinar el concepto de los juegos de guerra y el contexto en el cual habrían de realizarse.

Aquéllos responsables del diseño de los juegos de guerra estaban muy conscientes de la incapacidad demostrada por el Ejército al principio de la Guerra Fría, para expresar claramente la necesidad de contar con una estrategia y fuerzas equilibradas. Algunos creían que la rivalidad entre los distintos servicios militares a fines de los años 40 y durante la década de los 50, había dejado al país con una estrategia de seguridad desequilibrada debido a su excesiva dependencia de las armas atómicas, y con fuerzas convencionales poco aptas para las guerras libradas en Corea y Vietnam. Estas personas se convencían de que el éxito de los futuros regímenes de seguridad dependería del establecimiento de una combinación de capacidades adecuadas para un ambiente de seguridad internacional sumamente inestable. Al Ejército le incumbe expresar con claridad su visión de la fuerza terrestre idónea en las décadas iniciales del siglo XXI, y desarrollar eficazmente el papel que le corresponderá desempeñar.⁵

¡Que comiencen los juegos!

El primer requisito previo para el desarrollo de la serie de juegos de guerra fue perfilar un mundo político futuro. Contando con el apoyo de eruditos y especialistas de inteligencia, se preparó una amplia “historia del futuro”, la cual resultó ser útil a todas las instituciones armadas durante la preparación y conducción de los juegos. Un componente clave de la historia del futuro es la



Soldados de la 82ª División de Paracaidistas se preparan para embarcar en un avión C-30, de la Fuerza Aérea, previo a su participación en el Ejercicio *Fuerza de Tarea Conjunta '98*.

En el período de 1990 a 1993, mientras el Ejército bregó con la necesidad de resolver cuáles habrían de ser los medios requeridos para asegurar el debido apoyo a la estrategia de seguridad nacional en el futuro cercano, se volvió obvio que ante los cambios tecnológicos y sociales en desarrollo, al poco tiempo todas las instituciones armadas se verían obligadas a evaluar las presunciones y los desafíos de largo plazo previsible en los ámbitos de seguridad nacional, estructura de las fuerzas militares, y relaciones entre las instituciones armadas.

política de defensa proyectada que define los futuros intereses vitales de los Estados Unidos en términos de una orientación internacionalista, enfocada en el exterior. En cada juego debe haber jugadores conocedores de cada uno de los países principales representados en el escenario; de ahí que entre el personal invitado se incluyeron ex embajadores, especialistas de la CIA, y eruditos con profundos conocimientos regionales. Por ejemplo, cuando se presentó la necesidad de contar con un “presidente” de los Estados Unidos y su gabinete para dirigir la coordinación entre diversas entidades gubernamentales de este país, estos papeles fueron representados por ex funcionarios gubernamentales y legisladores elegidos que habían participado en la formulación de la política. Se solicitó el apoyo de personas que habían cumplido funciones en posiciones claves en la vida real, y se les presentó una orientación detallada, pues todos entendieron que el valor de los resultados obtenidos de los juegos dependía del aporte de jugadores que tuvieran experiencia en los más altos niveles de gobierno.

Los resultados del conflicto fueron determinados a través de una combinación de simulaciones de computadoras y evaluaciones realizadas por un equipo de asesores expertos, estableciéndose de esta manera un sistema a través del cual fue posible representar y luego evaluar el combate a nivel de teatro. Basándose en las simulaciones de las

futuras capacidades más probables, los asesores evaluaron diferentes tecnologías tales como armas basadas en el espacio, operaciones de información, y comunicaciones. La profundidad y los detalles de los dos juegos iniciales se derivaron en la producción de “libros del juego”, que han llegado a constituir un recurso valioso en otros juegos de guerra comparables.

El primer juego (en el invierno de 1996-97) se enfocó en la amenaza futura más grave ante la seguridad de los Estados Unidos: una guerra con un competidor militar principal, en la cual los intereses vitales de este país se ponen inmediata e incuestionablemente en peligro.⁶ El segundo juego (septiembre de 1997) se desarrolló en un escenario en el cual Estados Unidos enfrentó una organización no tradicional, tecnológicamente sofisticada y cuasinacional, en un conflicto en el cual no fueron amenazados los intereses vitales de los Estados Unidos. Ambos escenarios se basaron efectivamente en la misma historia del futuro (con la sola excepción de que no se mencionó una de las dos guerras en la historia específica de la otra), y presumieron el mismo balance de las fuerzas a nivel mundial. El Ejército estadounidense, en el papel de la fuerza Azul en el año 2020, en ambos juegos se encontró en proceso de modernizar a las fuerzas, para entonces “heredadas” del período de

2000-2010, para lograr configurar la fuerza idónea para el período a partir del año 2010. Las otras instituciones armadas estadounidenses, contando con la participación de sus propios estados mayores para representar una combinación de las fuerzas del 2010 y del año 2020, fueron representadas en escala realista conforme con las proyecciones reales de los ciclos de desarrollo y adquisición.⁷ Se presumió que las otras naciones desarrolladas tendrían capacidades más o menos comparables con las de nuestra fuerza reforzada para la Guerra Fría a fines del siglo XX y comienzos del XXI.

Las fuerzas de los dos competidores militares principales en el primer juego, la fuerza Roja y la Rosada, fueron aproximadamente simétricas a aquéllas de la nación Azul; fueron inferiores en ciertos aspectos, y más fuertes en otros. Por otra parte, la intención en el segundo juego fue explorar una amenaza notoriamente asimétrica planteada por una entidad no estatal. El adversario, Naranja, estaba comprometido en librar una insurgencia prolongada dentro de un estado amigo de Estados Unidos. Con el tiempo, Naranja había logrado constituir una empresa criminal dotada de medios de alta tecnología; siempre manteniendo los aspectos de una insurgencia política, pudo establecer una red mundial de empresas legítimas, intereses bancarios, tráfico en armamentos y narcóticos, y realizaba acciones de piratería. A través de la información proveniente de organizaciones de inteligencia a nivel nacional, fue posible establecer una definición y las características de los estados Rojo y Rosado.

Con excepción del escenario inicial, los dos juegos de guerra del Ejército fueron conducidos sin guión, desarrollándose en forma improvisada y espontánea. Los eventos fueron determinados por los propios participantes, más bien que por un guión preparado. Como consecuencia de esta metodología basada en el juego libre, resultó que ninguna de las lecciones que se sacaron del juego había sido prevista. Sin embargo, para minimizar la cantidad de lecciones derivadas exclusivamente del carácter de los participantes, será necesario repetir el mismo juego varias veces con diferentes personas para así identificar los temas redundantes que quizás nos ayuden a perfilar la guerra del futuro. En efecto, ésta es la misma aproximación adoptada por la Armada en la conducción de su juego GLOBAL, redundando en la gran credibilidad que se le atribuyó a dicho juego durante el apogeo de su influencia a mediados de la década de los años 80. La diferencia, desde luego, es que en esa época enfrentábamos a un enemigo real, la Unión Soviética, y estábamos tratando de atisbar cuál sería la situación en sólo cinco años. El Ejército, por otra parte, no puede diseñar sus juegos para

combatir a un adversario definido, y está tratando de prever un escenario que tal vez surja en unos 25 a 30 años. Resulta muy difícil hacer tal pronóstico.

Conocimientos Emergentes

Según dijera en una ocasión el Sr. Michael Howard, los planificadores militares que pretenden pronosticar el futuro de la guerra probablemente se equivocarán; sin embargo, agregó, esto no nos quita la responsabilidad de seguir tratando de vislumbrarlo, y advirtió que los planificadores deberían hacer un esfuerzo por no vaticinar un futuro “demasiado” errado. Debido a las dificultades inherentes en considerar el futuro a largo plazo, los planificadores nunca dejan de señalar que las “lecciones” firmes no se aprenden a través de la conducción de juegos de guerra, pues resulta peligroso sacar tales lecciones de una actividad basada en ficción y conjetura. En el mejor de los casos, los planificadores esperan grabar las impresiones emergentes, evocadas por juegos de guerra estratégicos que postulan un futuro aún por definirse.

Después de terminado cada juego, las impresiones emergentes de la serie de juegos de guerra son recolectadas por el centro de análisis del Comando de Adiestramiento y Doctrina del Ejército en el Fuerte Leavenworth, Kansas, y posteriormente se recopilan en un informe anual para el jefe de Estado Mayor del Ejército, quien las utiliza en el desarrollo de la visión del futuro institucional. A continuación se presentan algunas de las impresiones surgidas de los dos juegos de guerra conducidos hasta la fecha; otras se encuentran en el referido informe. Todas las impresiones recopiladas son, desde luego, provisionales hasta tal momento que estos mismos temas surjan (o dejen de surgir) en juegos subsiguientes.⁸

La interacción político-militar exigirá la cuidadosa y permanente atención de todos los participantes durante el desarrollo de una crisis. Si bien esta declaración quizás les parezca a algunos como una declaración innecesaria de lo obvio, la velocidad de los futuros eventos político-militares bien puede provocar un cambio significativo de las relaciones entre los funcionarios elegidos y asignados y sus asesores militares superiores. Los aspectos políticos de estos dos juegos iniciales causaron cierta incomodidad, principalmente porque el presidente en el contexto del juego y los integrantes de su gabinete no se conformaron con las actitudes militares convencionales sobre cómo reaccionar ante una diversidad de situaciones de crisis. No es de sorprender, entonces, que la parte más difícil de los dos juegos haya sido la consolidación de un consenso respecto al inicio de las hostilidades. Considérese, por ejemplo, que el embajador Richard Armitage, un distinguido experto en materia de defensa, desempeñó el papel del presidente en el juego realizado en el invierno de 1996-97. En los



El sistema *Applique* se emplea para interpretar y representar los objetivos de las fuerzas propias en ejercicios realizados en el Fuerte Irwin, California

Las fuerzas de los dos competidores militares principales en el primer juego, la fuerza Roja y la Rosada, fueron aproximadamente simétricas a aquéllas de la nación Azul; fueron inferiores en ciertos aspectos, y más fuertes en otros. Por otra parte, la intención en el segundo juego fue explorar una amenaza notoriamente asimétrica planteada por una entidad no estatal. El adversario, Naranja, estaba comprometido en librar una insurgencia prolongada dentro de un estado amigo de Estados Unidos.

momentos más apropiados su desgana auténtica de entrar en la guerra (junto con la incapacidad de su gabinete para persuadirle de la necesidad de hacerlo) les hizo a algunas autoridades militares superiores cuestionar el valor de incluir a un presidente poderoso en futuros juegos.⁹

No obstante tales críticas, un resultado de la participación de Armitage se manifestó en las iniciativas estratégicas del país Rojo, las cuales pusieron de relieve una visión asombrosa de la dependencia del empleo militar del espacio por parte de los Estados Unidos, situación que provocó un intenso interés en la guerra espacial que continúa repercutiendo en otros juegos de guerra conducidos tanto por el Ejército como por las demás instituciones armadas. Esto es lo que se llama “juegos de guerra para fines de investigación”. En el mundo real, los líderes políticos de todos los partidos involucrados imponen limitaciones y condiciones a sus fuerzas militares, a través de las cuales influyen en la elaboración de las estrategias militares. Esto se lo que se llama guerra. El personal militar superior no debería dejarse sorprender ante esta realidad. Los soldados entienden —al menos deberían entender— que la política y la guerra son fenómenos inseparables, y los dos

juegos aquí descritos han indicado que los lazos entre los dos bien pueden estrecharse más aún en el futuro.

A medida que el instrumento militar se vuelve más refinado y más responsable que su antecedente de la época de la Guerra Fría, aquéllos encargados de la toma de decisiones políticas, quizás estén propensos a emplearlo con más frecuencia que nunca antes, no obstante el aumentado riesgo implicado. Ésta ha sido incuestionablemente la experiencia vivida por todos los servicios en la presente época de post Guerra Fría. De hecho, muchas de las lecciones aprendidas hasta la fecha surgieron producto de las discusiones y controversias producidas por las decisiones del cómo y cuándo comprometer a las fuerzas en una hostilidad determinada. Tal pareciera que cada vez más estas decisiones tienen un impacto contundente en la forma en que la lucha se conduce a nivel operacional. Los juegos de guerra estratégicos que dejan de analizar adecuadamente el desarrollo de la política previo al conflicto, son inevitablemente incompletos. Las decisiones tomadas por participantes con mucha experiencia en la formulación de la política quizás sean motivo de frustración para aquellos jugadores que

Con excepción del escenario inicial, los dos juegos de guerra del Ejército fueron conducidos sin guión, desarrollándose en forma improvisada y espontánea. Los eventos fueron determinados por los propios participantes, más bien que por un guión preparado. Como consecuencia de esta metodología basada en el juego libre, resultó que ninguna de las lecciones que se sacaron del juego había sido prevista. Sin embargo, para minimizar la cantidad de lecciones derivadas exclusivamente del carácter de los participantes, será necesario repetir el mismo juego varias veces con diferentes personas para así identificar los temas redundantes que quizás nos ayuden a perfilar la guerra del futuro.

querían avanzar rápidamente a la fase operacional del juego; pero estas mismas discusiones de las estrategias de defensa a largo plazo finalmente se derivaron en discusiones reales de una política de defensa —y del Ejército— a largo plazo en Washington, redundando en beneficios para el Ejército.¹⁰

La naturaleza y el ritmo del cambio tecnológico son difíciles de entender, incluso para el observador acucioso de los acontecimientos mundiales de la actualidad. Una de las dificultades más persistentes en planificar un juego proyectado hacia el mundo futuro es representar ese futuro de tal forma que las personas que se desempeñan en los más altos niveles y que tienen más experiencia, puedan interiorizarlo y utilizarlo como base de su contribución. Un general de más antigüedad de la Fuerza Aérea en una ocasión le comentó al autor del presente artículo, “Deberías incluir a los capitanes y mayores en el juego, porque los coroneles y generales sencillamente son incapaces de captarlo”. Aunque este comentario no se puede aplicar en todos los casos, los planificadores efectivamente tienen que equilibrar el juicio de los participantes de más alto rango y con más experiencia —su sabiduría, por así llamarlo— con la perspicacia tecnológica que aportan principalmente los oficiales subalternos; lo anterior es especialmente aplicable en lo referido a las tecnologías espaciales y de la informática. A pesar de los muchos intentos por alcan-

zar una cabal integración de estas dos contribuciones dispares, ningún juego de guerra realizado hasta el presente ha logrado establecer la combinación óptima de la experiencia y la sabiduría de los jugadores de más antigüedad (militares y civiles), las aptitudes tecnológicas de los jugadores subalternos que les permiten entender la potencialidad de las tecnologías futuras, y un escenario propicio para hacer que las dos generaciones compartan sus conocimientos y pericias.

Ningún escenario futuro resulta tan difícil de representar ni promete tantos cambios para la guerra futura, como el ámbito de la información. A continuación se encuentran algunas impresiones al respecto:

- La presencia penetrante de las comunicaciones globales bien puede ejercer una influencia política atemperadora en la guerra. El capital financiero, el cual incluso hoy en día fluye ininterrumpidamente entre los mercados mundiales, probablemente esquivará la inestabilidad y la guerra tan rápidamente a futuro como lo hace en la actualidad. El capital puede imponer penas fiscales inmediatas a los beligerantes y aumentar la urgencia implícita en los esfuerzos por terminar el conflicto.

- La guerra se volverá más peligrosa a medida que la tecnología simultáneamente achica el globo terráqueo y les depara nuevas capacidades destructivas a los beligerantes. Las armas de destrucción masiva; los sistemas de lanzamiento capaces de alcanzar objetivos a larga distancia; los ataques electrónicos contra las comunicaciones comerciales; los sistemas bancarios y de infraestructura; e incluso el terrorismo, son todos elementos que pueden ser empleados para atacar directamente las patrias de los combatientes. Las fronteras nacionales ya no le servirán para proteger a una nación contra nuevas formas de asalto. A pesar de que esta perspectiva es tema de mucha discusión actualmente, se ha hecho muy poco hasta ahora para permitirnos enfrentar esta realidad futura.

Los cálculos tradicionales de la disuasión y de las relaciones entre los beligerantes activos o potenciales tendrán que ser revisados debido a que el uso militar del espacio y la revolución de la informática provocarán cambios de las normas tradicionales. Los planificadores de los juegos de guerra del Ejército esperaban que estos juegos sacaran a relucir la importancia de mantener el libre empleo del espacio en la guerra del futuro, lo cual efectivamente ha sucedido así. Desde el juego realizado en el invierno de 1997, cada juego importante conducido por las instituciones militares ha incorporado el espacio como un campo de batalla principal. Ninguna fuerza militar puede esperar conducir la “guerra basada en la información” sin contar con el acceso libre a los sistemas espaciales. Empero los juegos también han demostrado que las implicancias del em-

pleo del espacio por parte de las fuerzas militares son mucho más complejas de lo que antes se había pensado. Las armas nucleares, las comunicaciones globales y las capacidades mejoradas de las fuerzas no nucleares, son todas condiciones que indican que la disuasión de la guerra bajo las condiciones que más probablemente serán vigentes en 20 años, quizás resulte ser mucho más difícil y complicada de lo que indicaban los modelos de época de Guerra Fría. Ciertas categorías de armas espaciales no nucleares y desarrolladas acorde con los tratados en existencia serán tecnológicamente factibles en un futuro cercano. Tales armas, siempre que se desarrollen, tendrán la potencialidad de darle a cualquier beligerante que las posea una ventaja casi decisiva al estallido de un conflicto. Según los tratados que actualmente rigen el desarrollo y empleo de armamentos, las armas pueden lanzarse en la misma patria de un adversario durante tiempo de paz sin por eso llegar a constituir una *casus belli*. En efecto, en la presente época cuando las instituciones armadas están analizando las implicancias de la guerra espacial, tal pareciera que se ha aumentado el sentido de urgencia de mantener bien informados a los formuladores de la política respecto al desarrollo de los juegos militares, de forma que el arte de la guerra espacial no se evolucione en un vacío político. En lo que dice relación con las fuerzas terrestres, el empleo de fuerzas convencionales (es decir, no nucleares) con la capacidad para desplegarse rápidamente y atacar en el interior de la patria de un enemigo, quizás produzca cambios de la percepción que tenga un adversario potencial respecto al movimiento de las fuerzas del Ejército en el futuro. En todos los juegos, tanto los participantes militares como los políticos han comentado que la velocidad de los eventos ha complicado el proceso de toma de decisiones.

Los conceptos de la guerra de la información en 25 años son muy difíciles de pronosticar; son aún más difíciles de desarrollar cabalmente. Las operaciones de información y de engaño en los dos juegos iniciales favorecieron igualmente a ambos partidos del conflicto. Dada la proliferación de las fuentes de información en el mundo del 2025, la claridad y la honestidad de las comunicaciones bien pueden brindar los mejores resultados. La transmisión de señales a un adversario en el año 2025, por ejemplo, probablemente se efectuará a través de contactos directos y en tiempo real, estilo Kennedy-Krushchev, especialmente cuando los riesgos son altos. Como resultado de lo anterior, las actividades de engaño a nivel de teatro —e incluso a nivel táctico, en ciertos casos— pueden sujetarse al control intensivo (y centralizado) de los más altos niveles de mando, con el fin de mantener la credibilidad de las negociaciones conducidas a nivel nacional.

A los niveles estratégico y de teatro, las operaciones

La guerra se volverá más peligrosa a medida que la tecnología simultáneamente achica el globo terráqueo y les depara nuevas capacidades destructivas a los beligerantes. Las armas de destrucción masiva; los sistemas de lanzamiento capaces de alcanzar objetivos a larga distancia; los ataques electrónicos contra las comunicaciones comerciales; los sistemas bancarios y de infraestructura; e incluso el terrorismo, son todos elementos que pueden ser empleados para atacar directamente las patrias de los combatientes. Las fronteras nacionales ya no le servirán para proteger a una nación contra nuevas formas de asalto. A pesar de que esta perspectiva es tema de mucha discusión actualmente, se ha hecho muy poco hasta ahora para permitirnos enfrentar esta realidad futura.

de información han sido conceptos difíciles de representar coherentemente, y las discusiones al respecto se han enfocado, con gran frecuencia, más bien en la cuestión de quién debería conducirlos que en resolver el qué se debería lograr. A nivel nacional, las instituciones armadas tal vez no desempeñen el papel decisivo, por lo menos inicialmente, en forjar la política nacional e internacional en lo concerniente a las operaciones de información.¹¹

Los planificadores militares, cuyo interés en las operaciones de información se orienta primordialmente en las actividades realizadas en el campo de batalla, no pueden continuar haciéndole caso omiso a los aspectos estratégicos y políticos de dichas operaciones. Ausente una orientación estratégica eficaz, las operaciones de información a los niveles táctico y de teatro fácilmente se dejan desviar del objetivo, así como también sucede en las operaciones convencionales. En el mundo futuro, caracterizado por una abundancia de comunicaciones, efectivamente toda información pública tendrá implicancias estratégicas potenciales, y el empleo de la información en la conducción de la guerra es claramente una responsabilidad compartida de militares y civiles.

¿Es que la época del ejército masiva realmente ha terminado? La última revolución importante en asuntos militares tuvo lugar hace más de 200 años, cuando

las masas movilizadas de la Revolución Francesa abrumaron a los pequeños ejércitos profesionales.¹² Es posible que la decisión tomada por los Estados Unidos en el año 1973 de efectuar una transición a la presente fuerza compuesta totalmente de voluntarios y dotada de medios de la tecnología de punta, haya dado inicio a una tendencia mundial de reemplazar al ciudadano-soldado con fuerzas menos numerosas y bien entrenadas. Es incuestionable que los soldados profesionales prefieren esta opción, y a nivel operacional los resultados de los dos juegos hasta ahora conducidos por el Ejército parecieren recalcar las ventajas que pueden aportar fuerzas altamente capacitadas, móviles y mortíferas al campo de batalla del siglo XXI. Por más impresionantes que sean estas aptitudes, representan nada más que la parte más mínima del espectro operacional. Es posible que los ejércitos dotados de los medios más avanzados en lo tecnológico luchan con mayor eficacia contra una fuerza adversaria comparablemente equipada, en tanto que un ejército con armas tecnológicamente inferiores pero con una gran superioridad numérica pueda resistir y finalmente triunfar. Ésta es una hipótesis que debe ser analizada más detenidamente.

En el juego de guerra GLOBAL, conducido por la Armada en el verano de 1997, la potencia aérea difícilmente pudo obtener resultados decisivos contra un enemigo disperso sobre una vasta extensión de terreno. Lo mismo se vio también en el ejercicio *Global Engagement '97*, realizado por la Fuerza Aérea. En efecto, *el vencedor estratégico en todos los cuatro juegos institucionales conducidos en el año 1997* fue una nación hipotética con un territorio extremadamente extenso, una inmensa población y un ejército que supo agacharse y aguantar el castigo infligido por su adversario.¹³ Con fuerzas aproximadamente de la magnitud que actualmente poseen y dotadas de capacidades notoriamente realizadas, los Estados Unidos y sus aliados no han logrado obtener más que un empate contra tal enemigo. Tal pareciera que sería útil grabar esta circunstancia como una lección “real” y promover el reinicio de discusiones sobre la capacidad de reconstitución de las fuerzas armadas, partiendo de una encuesta sobre su estado de alistamiento actual y pasando a un análisis de las futuras perspectivas de la base técnica e industrial de la defensa estadounidense. Esta capacidad será necesaria en el caso eventual de que la política de los Estados Unidos comprometa a las fuerzas en guerras de desgaste o bien en conflictos estancados durante un período prolongado contra un enemigo resuelto.¹⁴ Muchos de soldados enemigos siempre serán muchos soldados enemigos, especialmente si se dispersan en grandes centros urbanos que les favorecen; condiciones éstas que, de acuerdo con algunos analistas, son las que definirán la forma del conflicto prevaleciente en las naciones desarrolladas en el año 2020.

Al adoptar una versión de la guerra que favorezca

ataques de precisión y la guerra de maniobra altamente móvil, ¿podrán los Estados Unidos triunfar contra un enemigo cuyo centro de gravedad quizás se encuentre fuera del alcance de las fuerzas armadas convencionales, por más avanzadas y precisas que sean sus armas? En un mundo entrelazado y transparente, las fuerzas y estructuras de mando de una potencia que casi nos iguale, tal vez no sean sus vulnerabilidades principales.¹⁵ Los planificadores estadounidenses suelen definir el conflicto asimétrico como un conjunto de métodos que un adversario inferior pudiera ingeniar para utilizar contra nosotros. Es muy posible que deberíamos cambiar de enfoque, pensando en cuáles medios asimétricos que quizás estén a disposición nuestra para emplear contra *ellos*.

Conocimiento y Velocidad

Al término de unos 18 meses de investigaciones, el primer informe completo entregado al Jefe de Estado Mayor del Ejército, sugirió que las características predominantes del Ejército del año 2025 probablemente deberán ser el conocimiento (elemento al cual el Ejército se consagró durante el turno del general Sullivan) y la velocidad. Esta última implica una gran diversidad de factores: mayor velocidad en el procesamiento de datos, acelerados ciclos de decisión, operaciones logísticas más rápidas con métodos de distribución “justo a tiempo”. De mayor importancia, se refiere a la velocidad de maniobra de las fuerzas de combate en los niveles estratégico, operacional y de teatro, y en todas las dimensiones y todos los sectores del campo de combate táctico. Existen dos factores preeminentes que indican que la velocidad es efectivamente la segunda característica más importante de la fuerza del futuro.

Primero, una fuerza capaz de desplegarse rápidamente a distancias estratégicas, maniobrar en toda la amplitud de un teatro de operaciones contra el centro de gravedad de un enemigo, y conquistar objetivos tácticos en el campo de batalla, debería también poder rápidamente imponer una decisión y hacerlo a un costo mínimo para los Estados Unidos. Obviamente, un conocimiento notoriamente superior del campo de batalla es la base de una velocidad superior, pero igualmente fundamental será una fuerza capaz de transportar sistemas de combate desde el territorio continental de Estados Unidos, maniobrar mientras sigue en tránsito con rumbo al combate, unirse con otras fuerzas organizadas según las tareas que les competan realizar, y conducir ataques directos contra objetivos decisivos.

Segundo, siempre que se tome por sentado la omnipresencia de las armas “inteligentes”, la velocidad constituirá un elemento imprescindible para la supervivencia cuando nuestras fuerzas se encuentren sometidas al fuego de armas de precisión, cualquiera que sea el alcance de las mismas a futuro. La información actual-

mente a nuestra disposición indica que en el año 2025, nuestros adversarios más probables contarán con el mismo acceso al espacio como tendrán las fuerzas estado-unidenses. De ahí que sea probable que, al menos a nivel de teatro y en el campo de batalla, la capacidad que tenga una unidad para trasladarse rápidamente, incluso alcanzando altas velocidades para evitar un ataque de precisión del adversario (así como actualmente exige la táctica de submarinos) significará la diferencia entre la protección a la fuerza propia y el desgaste de la misma, y posiblemente incluso su supervivencia. El informe entregado al Jefe de Estado Mayor del Ejército en 1997 sugirió que quizás sea necesario alcanzar velocidades hasta de varios centenares de millas por hora.

Un Ejército organizado a base de los principios de conocimiento y velocidad muy probablemente tendrá que configurarse de una manera completamente distinta del Ejército actualmente existente. Para lograr la velocidad estratégica y operacional requerida para sobrevivir y predominar, los conceptos logísticos tal vez lleguen a asemejarse a la entrega de bienes al por menor a la profundidad estratégica, algo así como las operaciones de reabastecimiento en desarrollo en la Armada y poco parecidas a la versión contemporánea de los sistemas de almacenes que se remontan al siglo XIX. Los planificadores militares, en su afán de equiparar las formas y las funciones en el Ejército del año 2025, han planteado la teoría de que las operaciones de logística conducidas desde bases permanentes quizás se parezcan más a las organizaciones comerciales, por su estructura y funcionamiento, que a las militares. Si las bases de logística se encuentran ubicadas a gran profundidad de la zona de combate, y si logran mayores alcances de lo que tradicionalmente les ha sido posible en la conducción de sus operaciones, alguna combinación de las características de las organizaciones militares con las comerciales puede ser posible. Pero tal resultado presupone que se efectúen algunos cambios fundamentales en el manejo del arma de logística. A continuación se detallan otras ideas derivadas de los juegos de guerra:

- Se deben desarrollar sistemas de propulsión que sean capaces de una economía de combustible mucho mayor de lo que pueden alcanzar los sistemas actualmente en uso. Recientemente se han logrado avances significativos en las tecnologías de los motores tipo célula de combustión, y es de esperar que siga este progreso.¹⁶

- Es posible instalar redes de comunicaciones de todo tipo en el espacio, con bases de datos en la tierra con capacidades para transmitir datos sobre densas redes redundantes con una amplitud de banda efectivamente ilimitada. Estos cambios bien pueden liberar a las unidades de combate de su actual dependencia de

A los niveles estratégico y de teatro, las operaciones de información han sido conceptos difíciles de representar coherentemente, y las discusiones al respecto se han enfocado, con gran frecuencia, más bien en la cuestión de quién debería conducirlos que en resolver el qué se debería lograr. A nivel nacional, las instituciones armadas tal vez no desempeñen el papel decisivo, por lo menos inicialmente, en forjar la política nacional e internacional en lo concerniente a las operaciones de información. Los planificadores militares, cuyo interés en las operaciones de información se orienta primordialmente en las actividades realizadas en el campo de batalla, no pueden continuar haciéndole caso omiso a los aspectos estratégicos y políticos de dichas operaciones.

los ineficientes sistemas terrestres, los cuales son más susceptibles a la interceptación e interferencia del enemigo de lo que son los sistemas basados en el espacio o el espacio próximo. La abundancia prevista de sistemas comerciales con base espacial, la cual actualmente se vislumbra en el horizonte, parece indicar que la mayor parte de las futuras comunicaciones militares basadas en el espacio, cuando no todas, serán transmitidas por vendedores comerciales.

- Las plataformas de apoyo de fuego quizás podrán llevar a cabo sus operaciones desde posiciones alejadas de las unidades en contacto con el enemigo; los vehículos aéreos no tripulados capaces de vuelos prolongados podrán mantener altas altitudes desde donde cumplirán misiones de vigilancia y transferencia de datos entre las tropas en combate y los medios de apoyo de fuego. Estas aeronaves teledirigidas pueden funcionar en órbitas prolongadas sobre el campo de batalla, para así dar apoyo de fuego directo a las fuerzas terrestres y marítimas en la superficie, permitiendo así que las fuerzas de maniobra se desprendan de sus pesados medios de potencia de fuego y extensos trenes de logística.

Estos cambios y otros afines bien pueden permitir que las fuerzas de maniobra del futuro disfruten de una libertad de acción sin precedentes para la conducción de

Los líderes militares de las fuerzas de mantenimiento de la paz y de las facciones beligerantes se reúnen en Sarajevo, en noviembre de 1996.



El sistema conjunto formal —el cual comprende a los Jefes del Estado Mayor Conjunto, los comandos unificados y especificados, las agencias pertenecientes al Departamento de Defensa, y todos los demás elementos conjuntos— se ha responsabilizado de la conducción de la guerra en el presente y en el futuro próximo, y así debe ser. Pero son las propias instituciones, con sus pericias especiales en la conducción de la guerra terrestre, marítima y aeroespacial, que deberán juntar sus respectivos conceptos aún cambiantes sobre la conducción de la guerra futura.

operaciones, alcanzando velocidades que minimicen su susceptibilidad a las armas de precisión de un adversario potencial; todo lo anterior, bajo la protección de plataformas espaciales y vehículos aéreos no tripulados capaces de mantener altitudes desde cientos de metros hasta el borde del espacio. Este escenario es posible con las tecnologías que actualmente están llegando al mercado.

Observaciones

Ya no es muy temprano para analizar la posible aplicación de los resultados útiles de los dos juegos de guerra iniciales del Ejército, al desarrollo de una futura política nacional de seguridad. Estos juegos constituyen el foro adecuado para plantear y discutir importantes problemas de defensa, vinculando todos los elementos de la estrategia nacional que, en el sentido más amplio, tienen alguna injerencia en la formación de las estructuras militares.

Tales foros suelen surgir periódicamente para luego desaparecer de la vista pública. Algunos ejemplos recientes incluyen los diversos grupos que han intentado establecer un consenso nacional para emprender una verdadera guerra contra el narcotráfico, para explorar medidas de protección contra cualquier ataque contra los sistemas de información de Estados Unidos, y para ex-

plorar las consecuencias de un eventual ataque contra nuestro territorio nacional con armas de destrucción masiva. El Ejército, contando con la colaboración de las demás instituciones armadas, ha creado un proceso para conducir investigaciones sobre el conflicto futuro que influirán en la planificación militar a largo plazo.

Otro cambio potencial afecta la idea misma de la planificación conjunta. Todas las instituciones armadas deben mantenerse informadas respecto a las actividades realizadas en el ámbito de la planificación a largo plazo por cualquiera de ellas, y deben conseguir los medios y las formas de apoyar y acomodar estas actividades sin caer en los desacuerdos de siempre sobre temas presupuestarios. No obstante este énfasis en lo conjunto, el futuro les impondrá más demandas a las Fuerzas Armadas de las que se pueden cumplir a través de su carácter de “conjunto”. El sistema conjunto formal —el cual comprende a los Jefes del Estado Mayor Conjunto, los comandos unificados y especificados, las agencias pertenecientes al Departamento de Defensa, y todos los demás elementos conjuntos— se ha responsabilizado de la conducción de la guerra en el presente y en el futuro próximo, y así debe ser. Pero son las propias instituciones, con sus pericias especia-

les en la conducción de la guerra terrestre, marítima y aeroespacial, que deberán juntar sus respectivos conceptos aún cambiantes sobre la conducción de la guerra futura; conceptos éstos que, por lo general, son muy parecidos. Será necesario continuar laborando para identificar las interdependencias y los vínculos —en el espacio, por ejemplo— antes de permitir iniciarse las luchas presupuestarias.

Los resultados deseados de estos conceptos son similares a aquéllos de la familia de juegos de guerra

empleados por el Ejército. Nadie espera que sean capaces de producir un cálculo preciso de los requisitos. El objetivo es más bien describir un espectro de capacidades que aportarán las fuerzas conjuntas y combinadas a las operaciones conducidas en la década inicial del próximo siglo. El Ejército sigue con esta orientación, acompañado por las demás instituciones armadas. Abunda el trabajo para quienes ya se han mostrado interesados en dedicarse a estas labores, y hay suficiente para muchos más. **MR**

NOTAS

1. Carl von Clausewitz, *De la guerra*, traducido por R.W. de Setaro (Barcelona: Editorial Labor, S.A., 1984), pág. 321.
2. Es posible plantear un argumento convincente en el sentido de que el apoyo de una persona no involucrada, Robert McNamara, fue esencial para lograr que se aceptara el concepto de la aeromovilidad del Ejército a principios de la década de los años 60.
3. La próxima versión de la doctrina operacional fundamental del Ejército, actualmente en proceso de revisión, está programada para publicarse en el año 1998.
4. Las escuelas de Defensa Antiaérea e Inteligencia fueron las excepciones notables, esta última debido al creciente interés en la guerra de la información, y la primera debido al aumentado rol del espacio en la defensa contra todos los misiles de precisión.
5. Resulta interesante que incluso en el Ejército, los planificadores del Comando de Adiestramiento y Doctrina del Ejército fueran acusados, en algunas ocasiones, de abandonar el concepto de "conjunto" por haber abogado por la potencia terrestre. La idea de que las instituciones individuales no deberían defender sus propias perspectivas en cuestiones relacionadas con sus respectivas especialidades, es una posición común y, a juicio del autor, equivocada. Las pericias de las distintas instituciones armadas y su desarrollo a largo plazo, en cumplimiento con los requisitos establecidos en el Título 10, son aspectos fundamentales para la ejecución de sus responsabilidades de "entrenar, organizar y equipar" a su personal. El aspecto de "conjunto" constituye la integración de sus capacidades, más bien que una conformidad impuesta a la fuerza.
6. Es la posición de los planificadores del futuro de las Fuerzas Armadas que resulta poco probable que Estados Unidos tenga que enfrentar a una potencia que lo iguale en el año 2025, pero sí es probable que para esa época existan estados con la potencialidad de ser competidores militares importantes.
7. Un malentendido recurrente es que las fuerzas del Ejército después del Próximo serán constituidas especialmente para representar nada más que la "punta de la espada", pues el grueso del Ejército seguirá siendo el la fuerza más familiar y basada en el tanque M1, el llamado Ejército XXI. Esto es falso, porque el Ejército después del Próximo será producto de los cambios en la conducción bélica que provocarán cambios del Ejército total, haciendo obsoletas las formas anteriormente existentes de fuerzas.
8. Estas impresiones son, por lo general, las del autor y no necesariamente aquéllas reflejadas en los informes oficiales. Se encuentra información adicional en los informes sobre los juegos y en los dos informes hasta ahora preparados para el Jefe de Estado Mayor del Ejército.
9. Los juegos subsiguientes de la Armada y de la Fuerza Aérea se basaron en escenarios a nivel de teatro, con el fin de eliminar la dimensión política para concentrarse exclusivamente en la conducción de la guerra. Como consecuencia, en ambos casos los juegos fueron perjudicados por una ausencia de dirección estratégica, aunque la Armada decidió constituir una Autoridad de Mando Nacional a medio juego. Véase la cita de Clausewitz al comienzo del presente artículo.
10. Después que el Panel de Defensa Nacional le atribuyó algún mérito al Ejército por haber pensado con anticipación, algunas fuentes internas del Ejército le informaron a la prensa, "pues, no podemos hacer nada de esto porque aún no tenemos toda la información requerida".

11. Esto no significa que los Jefes del Estado Mayor Conjunto no serán participantes claves en las operaciones de información a nivel nacional, sino que el Departamento de Defensa quizás no sea el agente ejecutivo responsable de coordinar todas las operaciones de información a nivel nacional; en el juego realizado durante el verano, la dirección de las operaciones de información a nivel de gabinete fue centralizada bajo el Director de la Inteligencia Central, quien designó al Secretario de Defensa como dirigente de las operaciones en la región geográfica de las hostilidades. En el mundo real, la administración del presidente Clinton intentó agregar una oficina adicional al Consejo de Seguridad Nacional para coordinar las medidas adecuadas para contrarrestar cualquier ataque contra las redes de computadoras estadounidenses, lo cual constituye un indicio de que por lo menos una faceta de las operaciones de información se está tomando en serio a nivel nacional.
12. Esto, a pesar de que en el caso referido, al igual que en todas las revoluciones, hubo ciertas excepciones. Aunque sí se preservaban los pequeños ejércitos profesionales, éstos normalmente contaban con el respaldo de grandes reservas y complicados planes de movilización (condiciones éstas que deberían haber existido en los casos de Gran Bretaña y los Estados Unidos).
13. En tres de los cuatro juegos, el país grande estaba directamente comprometido. En el cuarto, Estados Unidos se inmiscuyó en una guerra regional, aprovechándose de la oportunidad para aumentar su influencia en la región. La conclusión aún por comprobarse es que la derrota de una tal potencia requiere el empleo de alguna forma alternativa de potencia militar o nacional, o bien de una estrategia diferente, para apoyar a las fuerzas militares convencionales.
14. A los militares, en su mayoría, no les gusta esta alternativa, pero los ejércitos realistas tampoco se muestran muy entusiasmados por la táctica de Napoleón. En su libro *Every War Must End* (Nueva York: Columbia University Press, 1991), el autor Fred Ikle comenta que, "ningún general ha planificado nunca una guerra prolongada". El peligro en estructurar una fuerza incapaz de adaptarse cuando se presenten circunstancias desfavorables, es que sus enemigos constantemente estarán provocando precisamente aquellas circunstancias desfavorables.
15. La actual situación relativa a Irak constituye una prueba de este punto. Parece claro que Hussein, a pesar de que sus fuerzas militares convencionales en Kuwait quedaron efectivamente destruidas, logró proteger eficazmente sus estructuras de mando y control estratégicos y, de mayor importancia, pudo mantener las fuentes de los fondos suficientes para reconstruir su potencia militar, al mismo tiempo que el bloqueo impuesto por la ONU sigue afectando la economía interna y se vuelve cada vez más difícil de mantener.
16. Uno de los servicios estratégicos a largo plazo más importantes que las Fuerzas Armadas podrán brindar a los Estados Unidos es abrir un mercado suficiente para la venta de motores más eficientes que, con el tiempo, podrán redundar en una disminuida dependencia de los Estados Unidos (y del occidente) del petróleo del Medio Oriente. Ante el surgimiento de las tecnologías de la célula de combustión y de nuevas fuentes de energía, incluyendo el petróleo, resulta posible que la dependencia mundial del petróleo del Medio Oriente quizás se haya reducido para el año 2025. Ésta es una posición controvertida, algo así como los pronósticos en el año 1920 en el sentido de que algún día Malasia quizás sea sustituido como proveedor principal del caucho al mercado global.

El coronel Robert B. Killebrew (retirado del Ejército de EE.UU.), dio inicio al proyecto del Ejército después del Próximo auspiciado por el Comando de Adiestramiento y Doctrina del Ejército, sirviendo posteriormente como subdirector de esta iniciativa hasta pasar a condición de retiro del servicio activo en el año 1997. Obtuvo grados avanzados en historia y relaciones internacionales. Durante los 30 años de su carrera militar, le tocó prestar servicios en unidades de las Fuerzas Especiales, mecanizadas, de asalto aéreo y de infantería paracaidista, habiendo también ocupado una diversidad de posiciones operacionales y de planificación. El coronel Killebrew actualmente se desempeña como asesor en cuestiones de seguridad nacional.